PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 14, tirsdag 25. juli 1989

Redaksjonelt

Det har vært en viss sommerslapphet på Ares-møtene de siste ukene. Det har vært både varme og ferie nok til å forklare det, men uansett betyr det at foreningen har tapt litt penger (ettersom det ikke har kommet inn nok inngangspenger til å betale husleien). Nå ser vi ut til å ha en rimelig god økonomi, så det er vel ikke så farlig. Men sammen med diverse problemer angående vasking osv. (ha! dere trodde vel ikke vi skulle klare å la være å nevne vasking denne gangen heller) gjør dette at vi må ta opp spørsmålet om LOKALENE som en viktig post under generalforsamlingen 15. august. MØT OPP på GF, få et ord med i laget du også.

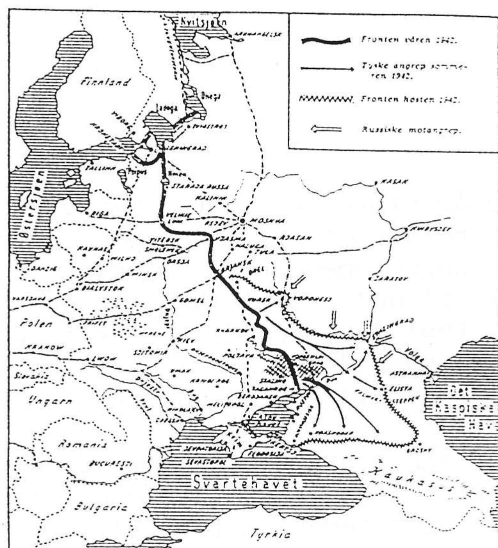
Selv om du ikke skulle ha lyst til å gjøre annet enn å stemme på hvem som skal være med i det nye styret, eller bare vil høre litt på det vi kan fortelle om vår drift og økonomi, er det uansett hyggelig om du kan stille. Uten feedback fra medlemmene, blir styret sikkert bare mer autoritært enn det allerede har vært... Vi antar at det kan skje en del viktige ting med foreningen i kommende år; GF er din eneste mulighet til å påvirke dette (med mindre du skulle bli valgt inn i styret, da).



MERKEDAGER 25. JULI

FREDAG 25. JULI 1941
Russerne går til en rekke motangrep i Smolensk-sektoren.

LØRDAG 25. JULI 1942
Tyskerne erobrer Novotsjerkask, 40 km nordøst for Rostov. Etter Rostovs fall er kampene om overgangen over Don blusset opp på bred front. I Don-buen nærmer Tyskerne seg elven. En tysk kile er rettet mot Kaukasus.



LØRDAG 25. JULI 1942
De forente staters krigsministerium melder at store amerikanske flyavdelinger er kommet til Storbritannia.

SØNDAG 25. JULI 1943
Usedvanlige kraftige britiske angrep på Hamburg. Dette er 99. gang byen er angrepet. Det ble sloppet over 2000 tonn bomber i løpet av 50 minutter. Bombelasten er den største som er sloppet under et enkelt angrep. Det oppsto store branner. Tykk sort røyk steg 6½ km opp i luften etter angrepet. Kiel, Warnemünde, Køln og Essen ble også angrepet. Tyskerne angriper Hull.

SØNDAG 25. JULI 1943
Mussolini går av. Kong Victor Emanuel sender ut en proklamasjon: "Italienere! Fra og med idag overtar jeg kommandoen over alle væpnede styrker. I denne alvorlige stund må hver og en innta den plass som plikten og ansvaret pålegger ham.... Italia skal ved sine væpnede styrkers tapperhet og alle sine borgeres besluttsomhet, finne veien til gjenfødelse. Idag mer enn noensinne er jeg knyttet til dere i urokkelig tillit til vårt lands udødelighet."
Marsjal Badoglio blir statsminister.

TIRSDAG 25. JULI 1944
16 tyske generaler som er tatt til fange av russerne, sender ut et budskap til det tyske folk, hvori de tilkjennegir at de helt har sluttet seg til de medlemmer av det tyske offiserskorps som kjemper mot Hitler: "Alle offiserer som føler vekten av sitt ansvar, innser at der kun finnes to alternativer for det tyske folk i øyeblikket; enten å vente til Hitler har ledet den tyske hær til en katastrofe og dratt folket ned i tilintetgjørelse, eller å sette makt mot makt. Kjemp mot Hitler, adlyd ikke hans ordrer, bryt med Hitlerregimet og la på den måten krigen få en hurtig avslutning."

TIRSDAG 25. JULI 1944
De allierte er gått til nytt angrep syd for Caen og vest for St. Lo.

ONSDAG 25. JULI 1945
Australske tropper har fullstendig renset Choiseul i Salomon-øyene, og felttoget på Bougainville nærmer seg nå sitt høydepunkt.

Trond Jansen

EUROPA-SERIEN

Denne berømte serien med 2. verdenskrigsspill har hatt en noe skiftende skjebne de senere år. Game Designers' Workshop (GDW) ble jo opprinnelig grunnlagt for å utgi det første Europa-spillene, DRANG NACH OSTEN og UNENTSCHIEDEN. Men det er omtrent femten år siden nå, og av alle de som har drevet med Europa siden da er det vel bare Frank Chadwick tilbake. Han er mest opptatt av det nye SPACE: 1889-rollespillet for tiden, og da John Astell sluttet hos GDW, så det lenge ut til at hele Europa-prosjektet kunne stanse fullstendig. GDW sluttet å trykke opp igjen spillene, og Europa-fanatikerne begynte å bli alvorlig bekymret. En gruppe av dem begynte å arbeide med et eget, halvprofesjonelt forlag, Game Research/Design (GR/D), som først ga ut hjelpemidler til forksjellige Europa-spill, men etterhvert fikk ambisjoner om å ta over hele greia. Med tillatelse fra GDW har de nå utgitt et eget Europa-tilleggssett, THE URALS. Men samtidig fikk GDW øynene opp for den store interessen som faktisk eksisterte, og har nå bestemt seg for å trykke opp alt sammen likevel... Dette til tross for at det nesten legendariske nye Europa-spillet, SECOND FRONT, er blitt utsatt nok en gang, til 1990...Når det gjelder akkurat det spillet, blir det ventet på med ekstra stor spennigen, fordi det vil inneholde akkurat det som mangler av kart og brikker for å kunne spille hele krigen, GRAND EUROPA (om enn med hjemmelagede regler).

JHB



Hvordan vinne JUNTA

Siden det stod en "Hvordan tape JUNTA"-artikkel i forrige Phobos, er det vel på tide med en "Hvordan vinne ..."-artikkel om samme spill. Hvis jeg skulle være litt flåsete (men det er jeg jo aldri), ville jeg faktisk anbefale punkt 3-5 i "Hvordan tape ..."-artikkelen som "Hvordan vinne ..."-tips! Men de tipsene er i alle fall ikke tilstrekkelige, så jeg får vel gi temaet en mer seriøs behandling.

For å vinne JUNTA, må du få tak i mye penger. Da holder det sjelden å være vanlig lønnsmottager. Du må enten lykkes med ett eller flere fete attentater, eller tjene penger som president. Attentat-strategien krever både attentatkort og annen flaks, så jeg synes du skal nøye deg med å la drepingen være en bigeskjeft. Med andre ord må du bli president! I begynnelsen av spillet kreves det visse talegaver for å bli valgt, men senere er det som regel enklere, så du bør kunne klare å bli president minst én gang i løpet av spillet.

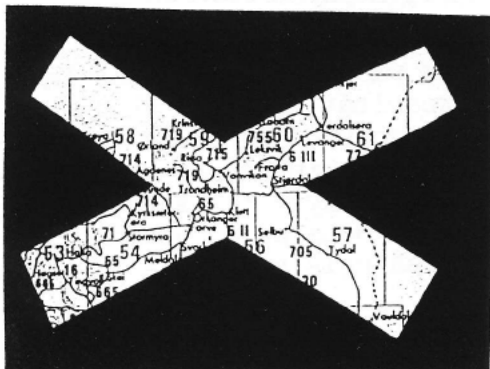
Hvordan får man så penger i banken som president? Trikset er å avpasse sin grådighet etter sine karismatiske evner. Hvis du er så dyktig at du virker sterk, farlig og handlekraftig samtidig som du klarer å gjøre en eller to av dine undersåtter til mobbeobjekter (=underbetalte drapsofre), anbefaler jeg at du forsyner deg grådig av budsjettet! Er du ikke så dyktig (Det er viktig å innse sine begrensninger!), nøyer du deg med en seddel hver gang, selvsagt med verdi 3! Det går an å vinne på den måten også.

Diverse nyttige småtips:
- Gi innenriksministerstillingen til en av spillerne til venstre for deg.
- Ikke gå i banken i runde 1 hvis du ikke kjenner de andre spillerne.
- Gå sjelden til "Mistress".
- Gi de farligste undersåttene inntekten i store sedler (hvis de skal ha mye).
- Vær hyggelig mot urutinerte spillere og svensker.

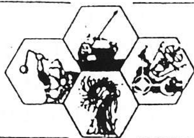
Jon [redacted]

Vi minner om HEX-CON 89, som arrangeres av spillklubben Hexagon i Trondheim den første helgen i november. De største attraksjonene er kanskje det eksotiske miljøet, kongressmiddagen og spillkonstruksjonskonkurransen (NB: Spill må sendes inn før 1.10.89.), men Killer-turnering, Warhammer-duell og ikkevoldsseminar lyder kanskje også interessant for mange. Du får informasjon om Hex-con ved å kontakte:





HexCon-89
v/ Sigurd Thunem
0-23 Berg studentby
7016 Trondheim



ARCON 5

SPILLFESTIVALEN 1989

OSLO, 23. - 25. JUNI

ARCON 5 er nå lykkelig tilbakelagt - flere uker er gått siden den ble avviklet, og vi kan etterhvert si å å ha kommet oss en smule... Rent arrangementsmessig ble dette årets spillfestival en mindre belastning enn Arcon 4 ifjor. Delvis fordi vi visste mer om hvordan ting skulle gjøres (og ikke gjøres), delvis fordi bemanningssituasjonen var litt bedre i år. Det ble ikke den formidable økningen i deltagertall som inntraff fra Arcon 3 til 4; i år kom det ca. 350 mennesker, mot i over kant av 300 ifjor. Og selv om lokalene var de samme, så var det faktisk plass til flere i Nordkanten Samfunnshus i år: Spillspesialisten la ikke beslag på et eget rom, og bydelsutvalget hadde flyttet fra samfunnshuset til fetere lokaler, så tilsammen ble det to ekstra seminarrom. Ifølge vår forhåndsopptelling er det faktisk sitte- og bordplass til bortimot 500 mennesker i lokalene!

Det ble altså heldigvis ikke helt sprengfullt i år heller, men vi skal ikke se bort fra at vi må finne oss nye lokaler likevel for neste Arcon.... Vi tror nok at de fleste fremmøtte var ganske godt fornøyd. Ved å dele programmet opp i A- og B-turneringer, samt mer fri spilling, fikk vi igrunnen utnyttet den ledige tiden godt, uten at kongress-komiteen ble helt overstresset. Flere vil nok påstå at vi var litt snille med å gi turneringer "B"-status, i forhold til hvordan de tilsvarende arrangementene var blitt avviklet ifjor. Ihvertfall for vår del syntes vi imidlertid at de fleste turneringene gikk rimelig greit denne gang. Det som faktisk skar seg helt, var bare en og annen brettspillturnering med sviktende oppslutning, samt (nok en gaNG) spørrekonkurransen + en planlagt paneldebatt. Men for å tilfredsstille de nysgjerrige (og utålmodige) leserne våre, får vi vel nå gi oss rett i kast med resultater fra turneringene:

A-TURNERINGER

NORGESMESTERSKAPET I ADVANCED D&D

Finale

1: HEIKKI HOLMÅS
2: Tor Fuglerud/ Jørn R. Moen
4: Marius Watz
5: Jostein Hassel
6: Olav Raaen

Beste DM:
Bendik Christophersen

DIPLOMACY
Tim Fjeldli

JUNTA
Olav Marstokk

KREMLIN
Egil Moe

Trippel-turneringen (DIP-JUN-KRE)
Egil Moe

SPILLEDER-MESTERSKAP
Tomas Mørkrid/Karl Inge Refseth

Beste spiller:
Olav Bendiksby

BATTLE FOR MOSCOW
Hans Thoresen

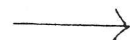
CAR WARS
Pål Berglund

LOST WORLDS
Jørgen Høy

WARHAMMER
Vinnerlaget er fortsatt delvis utkjent, takket være en meget påpasselig spilleder og turneringsledelse... Den eneste som vi vet var med på det vinnende laget, er Thomas Ruud.

RAM-JAM-SAM (Designkonkurransen under Spillverkstedet)

...har vi dessverre heller ikke noe resultat fra; nok en gang p.g.a. en uheldig mangel på bokføring, kombinert med arrangørens frenetiske lyst til å kvitte seg med alle notater. Også her setter vi altså pris på å høre fra vinnerne.



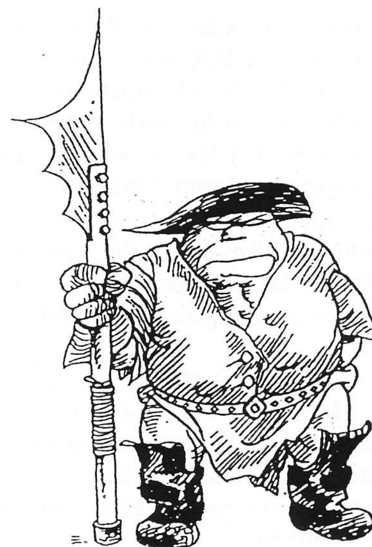
GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 7: Tidsskrift & aktiv forening

Våren 1982 hadde Ares funnet seg vel til rette méd spill-tirsdagene sine i Chateau Neuf. Dette var foreningens egen hoved-aktivitet, men i tillegg fantes det en rekke aktive spillere, som også hadde i-gang spillsesjoner privat i helgene; både brettspill og særlig rollespill. En av de (på dette tidspunkt) særlig spill-aktive var Jonny Axelsson, som allerede hadde vært aktiv i fire-fem år i spill- og science fiction-sammenheng. Jonny hadde tidligere utgitt sitt eget fanzine LEGOLAS, og var denne våren heltent på tankten om å lage et uformelt medlems-blad for Ares. Han fikset mesteparten av det første nummeret selv (det inneholdt bl.a. en spillrelatert novelle av Ragnar Fyri, og hadde en forside av Eirik Ildahl), med noe hjelp fra undertegnede. Og at bladet skulle hete TITAN var det nokså opplagt, syntes Jonny (noe som senere har ført med seg en viss måne-fiksering i Ares' valg av bladnavn...).

Bortsett fra forsiden, var alle de 14 sidene stensilert, i en meget tettpakket skrivemaskinstype som utvilsomt i en mer modernistisk layout kunne tatt 30 sider. Ved siden av de før nevnte innslagene hadde redaktør Axelsson skrevet det meste selv, inkludert en omfattende "Gateway to Knowledge"-artikkel: Å ER NÅ DETTANE HER FÅRNO' A, om simuleringsspill av alle slag. Ellers kan man fra nr. 1 merke seg at bladet opererer med ikke mindre enn tre (3) adresser: De to første er redaktørens to egne hjemmeadresser, på Kløfta og i Rostockergaten, mens den tredje, *Titan v/J. Axelsson*
Spillavdelingen, 3. etg
222 36 Neofafia
SØNDRE LIMBO
blir oppgitt å være for "brevbomber og regninger"...

TITAN nr. 1



Faksimile av forsiden på TITAN nr. 1

MINIATYRMALE-KONKURRANSEN

I) 18 E (Slaanesh Champion) - Harald Lykseth Wik - 71 p.
II) 18 A (Stone Giant) - Harald Lykseth Wik, 45 p.
III) 23 A - Tommy André Kosior - 35 p.

Best in Show
8 F - Håvard Alshus - 27 p.

B-TURNERINGER

ADVANCED D&D DUELL
Anders Wagle

STAR WARS
Karl Inge Refseth

BATTLETECH
Sven-Erik Bye

TOP GUN

PARANOIA
Olav Bendiksby

RUNEQUEST
Fredrik Tingstad

Her får vi ikke plass til i dette nr. Men dukker noen av de savnede resultatene opp, lover vi å komme fryktlig tilbake...

AD&D NM på ARCON 5

Hovedattraksjonen på ARCON var AD&D NM, som i år trakk 112 deltagere, ca 30 mere enn i fjor. I år var det med hele 8 utlendinger (inklusive Bergensere) Også i år ble det brukt en modul fra RPGA i USA. Modulen i år handlet om katter og gikk over tre runder: Innledning, semifinale (30 deltagere) og finale (6 deltagere). For å skaffe nok spilledere fikk opptil 5 av dem plass direkte i semifinalen. Det var bare positive reaksjoner på at det hele gikk over tre runder i år, men enkelte spilledere kan nok tenke seg å gjøre litt annet på en spillfestival enn bare å være spilledere for assorterte orker fra innland og utland.

Modulen handlet om katter og plottet var som følger: Spillerne var agenter for kirken i Harmony, en millionby hvor kirken hadde mye makt. De brukte mye av sin tid som kattejegere, fordi byen var hjemsøkt av katter i milliontall. Kattene kom til byen etter bud fra Rexfelis, kattedyrenes konge for å bekjempe rotteplagen. Spillerne og kirken visste ikke om dette, og heller ikke at rottene var tiltrukket av en vampyr, tidligere bard, som spilte på en magisk fløyte i sin grav. Spillernes sjef var ypperstepresten i kirken, en arrogant prestefaen som var allergisk mot kattehår.

Spillerne skulle etterforske et tyveri fra ypperstepresten (begått av kattedyr), finne ut hvorfor kattene forfulgte presten personlig, finne BAST templet (BAST er/var egypternes kattegud), overtale Rexfelis til å fjerne kattene fra byen, finne vampyren (Rexfelis visste om den), og tilintetgjøre vampyren.

I USA har den største rollespillforeningen RPGA utviklet et poengsystem for rollespillturneringen hvor spillerne gir hverandre poeng for regelkunnskap, lederevner, strategisk tenkning, gruppespilling, rollespilling og kreativ tenking. Man skal rangere hverandre utifra summen av disse evnene, noe som kanskje ikke alltid er lett. Det var i hvert fall ikke lett for flere av spillederne, ikke minst i finalen hvor det var veldig jevnt mellom de tre første. Trikset i slike turneringer er å prøve å dominere laget du spiller på ved å prate mest mulig. Det pleier å gå bra bare du ikke gjør for mye dumt. Det spiller liten rolle hvor langt laget har kommet, og hver deltagers stemme (med 6 spillere) teller 1/8 og spilleders teller 2/8. Det fine med dette systemet er at alle deltagerne er med på å bestemme vinnerne, og at poengvurderingene spillerne gjør av spillederne gjør det lettere for disse å forbedre seg til senere spilling.

Kort sagt var plottet et opplegg med rike muligheter for rollespill, og i år ble spillederne oppfordret til å bruke fantasien og gjerne skli ut litt hvis spillerne lot seg lure. Flere spilledere hostet og nøs seg gjennom audiensene med den allergiske presten, og de fleste tok poenget, bortsett fra en av spillerne i innledningen. Han var allergisk mot katter, og syntes IKKE det var morsomt.

Alle rundene var lagt opp slik at det var et møte spillerne måtte slåss seg møysommelig gjennom, mens alle andre situasjonen kunne løses ved andre metoder. Enkelte spilledere måtte provosere spillerne grundig i møtet med flindene, i et tilfelle lurte flindene en spiller til å bøye seg for å plukke opp en gjenstand for deretter å dunke til ham i bakhodet så han svimte av. Da det heller ikke hjalp å snyte seg og tørke av på presten, møtte de stakkars flindene trekke våpen og angripe for å få litt action. En "søvn" formel eller lignende hadde fikset dette problemet, men de fleste hadde likevel nok med siste møte, hvor Rakshasaen var mer enn tøff nok med situasjonen den måtte bekjempes i. At udyret var immun mot alle formler opptil 8 grad bortsett fra "velsignelse" var noe veldig mange overså i farten.

Beste historie fra AD&D NM i år var spillederen som lurte sitt lag på avveier. Bendik konstanterte at laget hans var ute i byen og virret på måfå, og lot de møte en rasende mann som kom stormende med hevet øks. De stoppet mannen som var fiskehandler og fulgte ham hjem til fiskebutikken mens han fortalte om kattene som plagde ham og stjal fisk. Spillerne kom inn på fiskelageret som var et stort tomt rom med en liten fisk liggende igjen midt på gulvet. Da de gikk bort for å undersøke, spratt det frem en katt som tok fisken i munnen og stakk. Noen av spillerne tok nok dette som en personlig fornærmelse, noen annen grunn til at de etterpå skulle bruke over en time til (forgjeves) å finne og drepe nettopp denne ene katten er vanskelig å tenke seg.

Ellers hadde vi laget som hadde gjennomsøkt lagerbygningen hvor tabaxiene var. De insisterte på å lete i kjelleren, der stod det bare en stor støvete kasse i et rom med tykt støvlag på kjellergulvet. (Hint, hint) De åpnet kassen, inni var det en litt mindre kasse, også med støv på. De tok ingen hint, åpnet opp og fant en ny kasse, denne med felle på. Etter hvert ble kassene mindre og fellene flere. Etter at tyven hadde utløst noen satt han med oppsvulmede, forgiftede fingre og dirkingen skar seg. Da skulle de absolutt knuse kassene. Selv da det veltet ut sort, kvalmende røyk fra kassen, ville ikke alle gi opp.
Runde to introduserte spillerne til nye og større kattedyr, deriblant en "luck eater" som så helt uskyldig ut, men som sjarmerte spillere ved å purre, og en "guardian familiar", som passet døren til Bast templet. Dette er et morsomt lite monster med ni liv, som er velbrukt hos mange spilledere, og som mange spillere gjenkjente.
Vel inne i Bast templet som var fylt av 2000 katter, en Bast prest og Rexfelis som er kattenes GUD, lot 3 av de 5 lagene all fornuft fare, og blastet løs med ildkuler, lyn og hva annet de hadde, før de ble druknet i et hav av rasende katter med REXFELIS i spissen. Jeg tenker at de fleste av disse slo opp i Fiend Folio når de kom hjem og konstanterte at de hadde gjort noe dumt. Rexfelis er forresten godt skildret i Greyhawk bøkene til AD&D som Gary Gygax har skrevet.
Her skilte laget med alle spillederne fra første runde seg ut, da de visste litt mer om plottet i modulen. Makan til kryping og spyttslikking hadde i hvert fall aldri deres spilleder opplevd.

Finalelaget bestod av seks veldig erfarne spillere: Thor Fuglerud (vinner fra i fjor), Marius Watz og Olav Raaen (alle fra Oslo), Jørn R. Moe (også i finalen i fjor) og Jostein Hammer (begge fra den lille landsbyen med den store kirken) og Heikki Holmås fra Bergen (Eneste utlending som ikke var svenske).

To av gutta fra Oslo var relativt beskjedne, og kom ikke så mye til orde, i motsetning til den ene Hexagnomen som både støyet mye og brukte alle formlene sine slik at vampyren trodde han hadde en alliert blant spillerne. Bergenseren støyet mest uten å si for mye glupt eller dumt, men han gjorde ikke for mye eksotisk mens de spilte og fikk mye poeng fra ALLE de andre spillerne. Det holdt så vidt til at han vant, og fikk seg en gratisreise til GENCON i Milwaukee i august.

Plottet i siste runde gikk på å drepe vampyren og å overtale den allergiske ypperstepresten til å oppheve påbudet til kirkens medlemmer om å drepe katter. Det siste innebar enorme rollespillmuligheter, men de kom aldri så langt fordi de absolutt skulle gjennomgå de kirkelige arkiver for å finne info om vampyrer og hvordan de skulle drepes, noe som brakte de gjennom en rekke byråkratiske videreverdigheter, og en bortkastet time i spilltid, uten at det helt gikk opp for et par av deltagerne at de kastet bort tiden til tross for at byråkratene i det kirkelige arkivet viste minimal hjelpsomhet når de ble plaget med arbeid i arbeidstiden.

Hvordan drepe vampyren? Helt enkelt er det ikke med en som starter runden i gassform, materialiserer seg bak ryggen på et offer, biter, og ser nabospilleren sjarmerende dypt inn i øynene før han blir til gassform igjen. Det er liksom om å gjøre å reagere kjapt, men det finnes helt sikkert bedre metoder enn en ildkule på vampyren som står midt blant de andre spillerne. Det er heller ikke så lurt å skyte en tordenkile inn i vampyren, som så reflekteres rett tilbake på spillerne fra motstående steinvegg. Tiden gikk dessverre ut for vinnerlaget før de avsluttet kampen med vampyren, men det så veldig ut som om laget skulle stryke med takket være hjelpen vampyren fikk av magikeren fra den lille byen med den store kirken.

I finalen var poengene slik:

Heikki Holmås	23
Jørn R. Moe	20
Thor Fuglerud	20
Jostein Hassel	10
Marius Watz	4
Olav Raaen	3

Beste spilledere:

Geir Aaslid (4)	140,4
Thor Fuglerud (1)	139,0
Bendik Christoffersen (3)	136,3

Som oppsummering kan det sies at AD&D NM 1989 var bedre enn i fjor, men ikke perfekt. Til neste år kan det bli aktuelt å ha et D&D NM for de yngre deltagerne, slik at disse ikke blir totalt overkjørt av de mest innbarkede spillerne. En slik turnering vil også være bra for de som vil konsentrere seg om rollespill istedet for regler.



PHOBOS

TAKKER

HELGE NESØEN

FOR INNHOLDET

PÅ DENNE SIDE